

**Curso de design, programação e desenvolvimento de jogos em ambientes
criativos e de rápida prototipagem
15 horas**

Informação do Curso:

Número de Horas	Número de Sessões	Modalidade de formação
12	5 sessões de 3H	Presencial

Módulos

Módulo	Conteúdos	Horas de Formação
1	Apresentação. Computação “Unplugged”. Lógica relacional. A tecnologia que está por detrás de cada jogo.	1
2	O Scratch como ferramenta de programação visual. O conceito de jogo. Mecânicas de jogo. Alguns exemplos.	1
3	A Linguagem Python. Conceitos de variáveis, condições, ciclos e listas. Exemplos de programação com uma aventura em modo de texto. A matemática como suporte do processo de criação de programas e de jogos. Prática	3
4	O Storytelling e a criação de ambientes visuais e narrativos para videojogos. Introdução aos jogos de tabuleiro. Exemplos diversos.	2
5	Criação de jogos de tabuleiro. Narrativa, regras, tabuleiro de jogo, mecânicas. Aula prática.	3
6	Sessão de Lego Serious Play. Pensar a 3D. Criação de personagens.	3
7	Projeto de turma, em grupos	2

Elaboração: António Durão	Formador: António Durão	Revisão 04	22/12/2024
---------------------------	-------------------------	------------	------------